

# TODO

Año 1 • Número 2 • 5,98 euros

# Programación

La Revista mensual para entusiastas de la programación

www.iberprensa.com

## Herramientas Linux

Conceptos básicos  
y ejemplos de  
**ADO.NET**

Desarrollo de  
plugins con el  
entorno **Eclipse**

Gestión de  
equipos  
con **WMI**



■ EN EL CD-ROM: ESPECIAL HERRAMIENTAS RAD, ECLIPSE, KDEVELOP, GLADE Y KYLIX

### Zona Linux

- Primeros pasos con Mono y C#
- Novedades a nivel de desarrollo en Linux



### Zona Windows

- Páginas dinámicas ASP con VBScript
- Programación práctica de componentes en Delphi



**BASES DE DATOS: CURSO DE SQL DESDE EL PRINCIPIO**



La Revista mensual para entusiastas de la programación

## DIRECTOR

Eduardo Toribio  
etoribio@iberprensa.com

## REDACCIÓN

Yenifer Trabadela  
yenifer@iberprensa.com

## COLABORADORES

Antonio M. Zugaldía  
(azugaldia@iberprensa.com)  
David Santo Orcero  
(orcero@iberprensa.com)  
Fernando Sánchez  
(fsanchez@iberprensa.com)  
Fernando Escudero  
(fescudero@iberprensa.com)  
José Manuel Navarro  
(jnavarro@iberprensa.com)  
Marcos Prieto  
(mprieto@iberprensa.com)  
Guillermo "el Guille" Som  
(elguille@iberprensa.com)  
Luis Martín Caballero  
(lmartin@iberprensa.com)  
Manuel Domínguez  
(mdominguez@iberprensa.com)  
Lorenzo Gil  
(lgil@iberprensa.com)  
José Rivera  
(jrivera@iberprensa.com)  
Jaime Anguiano  
(janguiano@iberprensa.com)

## DISEÑO PORTADA

Antonio G<sup>a</sup> Tomé

## MAQUETACIÓN

Antonio G<sup>a</sup> Tomé

## DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Carlos Peropadre  
cperopadre@iberprensa.com

## SUSCRIPCIONES

Marisa Cogorro

## SUSCRIPCIONES

Tel.: 91 628 02 03  
suscripciones@iberprensa.com

FILMACIÓN: Fotpreim Duval

IMPRESIÓN: I. G. Printone

DUPLICACIÓN CD-ROM: M.P.O.

## DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L.  
Avda. Valdelaparra 29 (Pol. Ind.)  
28108 Alcobendas (Madrid)  
Tel.: 91 657 69 00

EDITA: Studio Press

www.iberprensa.com



## REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y ADMINISTRACIÓN

C/ del Río Ter, 7. Polígono "El Nogal"  
28110 Algete (Madrid)  
Tel.: 91 628 02 03\*  
Fax: 91 628 09 35  
(Añade 34 si llamas desde fuera de España.)

Todo Programación no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados. Los contenidos de Todo Programación son propiedad de Iberprensa y sus respectivos autores.

Iberprensa es una marca registrada de Studio Press.

DEPÓSITO LEGAL: M-13679-2004

Número 02 • Año 1  
Copyright 1/08/04  
PRINTED IN SPAIN

## EDITORIAL



Eduardo Toribio

## .NET y Mono

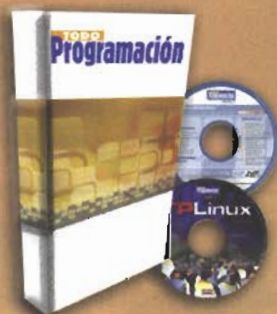
**B**ienvenidos al número 2. Lo primero es agradecer las muestras de apoyo que hemos recibido por parte de muchos de vosotros. Trataremos en la medida de lo posible de incorporar en próximos números algunas de vuestras sugerencias para convertir este proyecto en una herramienta auxiliar para el programador.

Mientras, seguiremos dando forma a esta publicación que pretende consolidarse de forma definitiva, para eso lo principal es que os convenza a vosotros y por ello trabajamos firmemente. Quiero recomendar la lectura de un par de artículos de este nuevo número, el dedicado a herramientas de desarrollo en Linux y el reportaje sobre ADO.NET, pero espero que todos o gran parte resulten interesantes. Y antes de terminar una declaración de principios que nos habéis pedido, dedicaremos siempre espacio a .NET y creemos a pies juntillas en el proyecto Mono.

## SUSCRIPCIONES

Como oferta de lanzamiento existe la posibilidad de suscribirse durante un año (12 números) a **Todo Programación** por solo 61 euros lo que significa un ahorro del 15% respecto al precio de portada. Además de regalo se incluye un archivador para coleccionar y guardar las revistas con sus CD-ROMs.

Más información en: [www.iberprensa.com](http://www.iberprensa.com)



## SERVICIO TÉCNICO

**Todo Programación** dispone de una dirección de correo electrónico y un número de Fax para formular preguntas relativas al funcionamiento del CD-ROM de la revista.

e-mail: [todoconexion@iberprensa.com](mailto:todoconexion@iberprensa.com)

Fax: 91 628 09 35

## LECTORES

Comparte con nosotros tu opinión sobre la revista, envíanos tus comentarios, sugerencias, ideas o críticas.

**Studio Press**

(**Todo Programación**)

C/ Del Río Ter, Nave 13  
Pol. "El Nogal"  
28110 Algete, Madrid

## DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Si te interesa conocer nuestras tarifas de publicidad no dude en ponerse en contacto con nuestro departamento comercial:

■ Tel. 91 628 02 03

■ e-mail: [publicidad@iberprensa.com](mailto:publicidad@iberprensa.com)





Número 2

En portada

## Herramientas Linux

### A quién vamos dirigidos

**Todo Programación (TP)** es una revista para programadores escrita por programadores y con un enfoque eminentemente práctico. Trataremos de ser útiles al programador, tanto al profesional como al estudiante. Si hay algo cierto en este sector es que nunca podemos parar, vivimos en un continuo proceso de reciclaje. Ahí es donde tratará de encajarse TP: información, actualidad, cursos y prácticas de los lenguajes más demandados y formación en sistemas.

### Ejemplos y código fuente

Cada CD-ROM de la revista incluye una carpeta denominada *fuentes* en la que se encuentra el material complementario para seguir cada uno de los cursos: por ejemplo, los listados completos, los ejemplos desarrollados en diversos lenguajes, compiladores, editores, utilidades y en general, cualquier herramienta que se mencione o cite en la respectiva sección. Todo con la finalidad de completar la formación y facilitar el seguimiento de cada artículo por parte del lector.

**10** Linux es un sistema operativo ideal para los programadores pero existe un sector de ellos más habitualmente relacionado con la programación Windows que desconocen qué herramientas están disponibles en la plataforma del pingüino y cuáles no, o si es posible la compilación para Windows desde Linux o incluso desarrollar sitios web dinámicos contra bases de datos. A ellos dedicamos este informe, después que cada uno elija plataforma según sus necesidades u objetivos.



## .net ZONA WINDOWS

### ASP.NET >>

**24** En nuestra miniserie utilizaremos VBScript como lenguaje de programación para escribir páginas ASP dinámicas, así que estudiamos en este número una aproximación a dicho lenguaje.



### ADO.NET: Conceptos básicos >>

**28** La polémica suscitada por ADO.NET se debe en parte a la teórica complejidad que supone su uso. Veremos si ello es cierto dedicando este reportaje a mostrar cómo acceder a los datos mediante esta tecnología.

**Microsoft®**

## CONTENIDO DEL CD-ROM

### Herramientas y recursos para el programador

**64** En el CD-ROM el lector encontrará muchas de las herramientas que se citan en los distintos artículos de la revista así como el material de ejemplos elaborado por nuestros autores. Además incluimos Eclipse, una plataforma de desarrollo de propósito general disponible para Windows y Linux. El Visual Basic .Net Resource Kit que sin duda es de gran ayuda para todos los interesados en programar para la plataforma .NET y dos de los RADs más populares para Linux: Glade y Kdevelop.





# TALLER PRÁCTICO



## Desarrollo de componentes Delphi >>

**33** Vamos a profundizar en la programación de componentes desarrollando un ejemplo práctico. Nos centraremos en cómo definir nuestros propios eventos



## Desarrollo de plugins con Eclipse >>

**37** Eclipse es un entorno de desarrollo de libre distribución orientado al desarrollo Java y disponible en varias plataformas. Dedicaremos dos entregas a ver su arquitectura y un ejemplo práctico de programación de plugins.



## Gestión de equipos con WMI >>

**42** WMI es un conjunto de tecnologías que ofrece al programador Windows un interfaz universal para acceder a la información de gestión de objetos dentro del sistema operativo, incluido al hardware.

ACTUALIDAD

BREVES

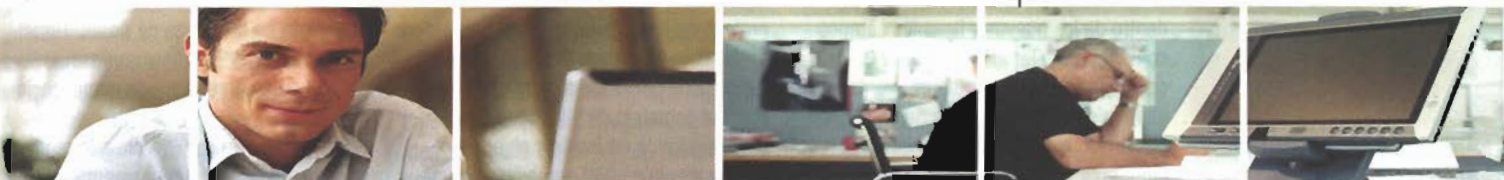
**Acuerdo Avanzit- Secureware**

Las dos compañías firmaron un acuerdo de colaboración TIC de 7,5 años con la intención de convertir a Secureware en el líder de...

nuestro rápido de... además ver... principales estruct... de flujo del programa.

### Desarrollo Web: Python >>

**56** Vamos a estudiar la forma en que se definen y se llaman las funciones en el lenguaje Python. Asimismo veremos cómo agrupar las funciones en módulos reutilizables.



## ZONA LINUX

### Actualidad Desarrollo >>

**17** Comentamos las principales novedades que se han producido en la comunidad Linux a nivel de desarrollo. Nos centramos principalmente en todo lo relativo a Mono. TP apuesta por Mono y siempre dedicaremos espacio a este proyecto.



### Mono. Primeros pasos con C# >>

**21** Comenzamos el estudio del lenguaje C#, nos apoyaremos en ejemplos prácticos para un rápido progreso. Son necesarios conocimientos previos de programación orientada a objetos y de C/C++.



### Bases de datos: El lenguaje SQL >>

**60** Comenzamos de lleno con el estudio de SQL, el lenguaje de acceso a bases de datos mas popular del mundo. La mayoría de sistemas gestores de bases de datos implementan este lenguaje, de ahí la importancia de dominarlo.



## NOTICIAS

6. Filemaker Pro 7
6. Microsoft Virtual PC 2004 en castellano
7. Servidor de juegos Sun basado en Java
7. Se celebra el Borland Day en Madrid
7. Todo Linux 42 en el quioscos
8. Panda Platinum Internet Security
8. Informe de IBM España
8. Acuerdo entre Sun e Inmarsat
8. Novell iFolder
9. AV320 Video Recorder
9. PCs hacer Venton
9. Rimax D-Cam 4 digital



## CUADERNOS DE PRINCIPIANTES

### Trabajando con los datos >>

**46** Vamos a tratar de explicar para quienes se quieran iniciar como programadores el uso de la memoria como lugar de almacenamiento de datos. Además desarrollaremos el primer ejemplo práctico usando como lenguaje C.



# Páginas dinámicas ASP con VBScript

MANUEL DOMÍNGUEZ

mdominguez@iberprensa.com

**S**i hay algo que ha caracterizado a los sitios web en los últimos años es el hecho de intentar personalizarlos, y que una misma página pueda presentar distinto contenido o aspecto dependiendo de la persona que la visite.

Estas características pueden ser fácilmente programadas convirtiendo las páginas web estáticas en páginas dinámicas, atractivas y adaptables.

## ■ INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS DINÁMICAS SERVER SIDE

En una página dinámica tradicional, las características dinámicas las aportan los applets de Java o los guiones JavaScript. El JavaScript está incluido dentro de la página y el navegador lo ejecuta. Una aplicación dinámica *server side* (ejecutada en el servidor) se confecciona de distinta forma. Generalmente se introducen entre el código HTML, del que está formada la web, ciertos bloques que deben ser interpretados. De esta forma, cuando una página dinámica de este tipo es solicitada al servidor web, éste envía al navegador del visitante la parte del código HTML normal, tal cual, y sustituye los bloques que deben ser interpretados por el HTML correspondiente en ese momento. Así que el usuario que ha visitado la página con su navegador, lo que recibe es una página escrita totalmente en HTML y cuyo interior no presenta ningún signo de haber sido generada dinámicamente.

Para que esto funcione correctamente, la página web ha de escribirse cuidadosamente y siguiendo unas pautas comunes. El código HTML se escribe tal cual. El servidor web lo enviará todo al visitante, sin modificaciones. Los bloques de código que tengan que ser interpretados se entremezclarán con el código HTML según la posición de la página en la

que se desea que aparezca su resultado. Para que el servidor web sepa dónde comienza y termina cada bloque que tiene que interpretar, éstos se incluirán entre marcas delimitadoras. Por último, suele ser necesario que la web se nombre con una extensión distinta de \*.htm o \*.html y que dependa de la tecnología que estemos empleando.

Como vemos, es necesario que los ficheros que componen la web pasen por el servidor web y no se abran directamente con el navegador. En el primero de los casos, los bloques que necesitan ser interpretados se tratarán y el cliente solo recibirá un fichero cien por cien HTML. En el segundo caso, si abrimos el fichero en local, haciendo doble clic, veremos el HTML y todo el código que necesita ser interpretado no será tratado. Para estar seguro de que lo estamos haciendo correctamente, siempre que visualicemos una web dinámica, la URL del navegador debe comenzar con http:// y si no es así, lo estamos haciendo mal.

## ■ ASP (ACTIVE SERVER PAGES)

ASP es la tecnología de Microsoft para aplicaciones web *server side* y para páginas web dinámicas en general. Cualquier fichero que represente una página ASP debería tener extensión \*.asp pues así el servidor IIS (o PWS) sabrá que debe examinar el contenido en busca de bloques de código que tienen que ser interpretados y no enviados directamente al navegador del visitante.

En cuanto a las marcas que separarán los bloques de código que deben ser interpretados de los bloques de HTML son <% para indicar que se inicia el bloque interpretable, y %> para señalar que se termina. Todo lo que esté entre esas dos marcas no será enviado al usuario final sino que será tratado por el módulo adecuado en IIS.

Todo fichero \*.asp debería comenzar por especificar el lenguaje en que va a estar programada la página puesto que ya hemos comentado que se pueden usar distintos lenguajes para crear páginas ASP. Esto se hace colocando al principio del fichero la siguiente línea:

```
<% LANGUAGE="VBScript" %>
```

Que en este caso indica que vamos a usar VBScript.

Tras esto, el fichero debe contener el código HTML de la página e intercalado en él, encerrado entre los símbolos <% y %> el programa que creemos.

Cuando programamos en ASP, contamos de forma intrínseca con varios objetos de los que haremos uso, independientemente del lenguaje que usemos, para acceder y recibir datos de/a el servidor web y el usuario. Los más importantes son los siguientes: *response*, cuyos métodos nos permitirán crear la página HTML que visualizará el usuario en su navegador; *request*, hará posible que nuestra aplicación web

### Tabla 1. Objetos y métodos básicos en ASP

Objeto	Método	Descripción
Request	Form(nombre)	Obtiene el valor de variables pasadas por un formulario.
	Cookies(nombre)	Accede a la cookie que se especifica.
	QueryString(nombre)	Obtiene el valor de variables pasadas por URL.
	ServerVariables(nombre)	Obtiene el valor de variables existentes en el servidor.
Response	Write(texto)	Envía texto al navegador del cliente.
	Redirect(URL)	Redirecciona al cliente a la página web especificada.
Server	HTMLEncode(texto)	Codifica el texto especificado, para verlo bien en el navegador.
	MapPath(texto)	Devuelve un path absoluto del lugar donde está el servidor y le añade el texto.
	CreateObject(Tipo)	Crea un objeto del tipo especificado.

## ÍNDICE MINI-SERIE ASP

- Entrega 1: Introducción a ASP
- Entrega 2: Páginas dinámicas ASP con VBScript
- Entrega 3: Aplicaciones web ASP



pueda recibir parámetros y *server*, que nos permitirá acceder a características e información proporcionadas por IIS

## VBSCRIPT

VBScript es el lenguaje de programación que vamos a utilizar para escribir páginas ASP dinámicas. VBScript significa *Visual Basic Script* que es un subconjunto reducido del lenguaje de programación Visual Basic. Ambos son de Microsoft, por lo que estando familiarizado con Visual Basic es prácticamente inmediato comenzar a escribir páginas dinámicas con VBScript

Si nunca se ha programado en Visual Basic ni en VBScript no importa, para iniciarse en el uso de este lenguaje bastará con unas pocas nociones que se reducen a saber cómo funciona el lenguaje y con qué cosas podemos contar. En este artículo aprenderemos mediante la programación de ejemplos y completaremos la formación en sucesivos números de TP.

## Variables

Las variables en VBScript no necesitan ser declaradas. Esta es la tónica general en los lenguajes de programación web. El módulo de IIS que interpreta la página ASP tiene la capacidad de saber de qué tipo es una variable, dependiendo del contexto en que se use. Así si realizamos la siguiente asignación:

```
MiVariable = "Hola"
```

IIS sabrá que *MiVariable* almacenará cadena de caracteres, sin necesidad de haberlo especificado. Esto es cómodo pero no está de más acostumbrarse a declarar la variable al menos, aunque no digamos su tipo, porque hace que el código esté más claro, sobre todo cuando es un código largo. La forma de declarar la variable es como sigue:

```
Dim MiVariable
```

Y luego podremos usarla y hacer una asignación como antes. Las variables más comunes suelen ser cadenas de caracteres, números enteros, números decimales, fechas, valores lógicos... Cada uno de los cuales se asigna a una variable de forma distinta, a saber, respectivamente:

```
MiVariable="Hola"
MiVariable=45
MiVariable=34.6
MiVariable=#1-1-2000#
MiVariable=False
```

## Operadores

Los operadores nos permiten realizar operaciones entre distintos elementos dentro de un programa: rectas, sumas, multiplicaciones... o bien comparaciones u operaciones lógicas. Podemos ver los operadores más importantes en la tabla 2.

## Condicionales

Las estructuras condicionales son estructuras que nos permiten que se ejecute un código u otro dependiendo de una condición dada, que una variable tenga o no un valor, que un texto sea tal o cual. En VBScript existen básicamente dos tipos de estructuras condicionales; la primera.

```
If (condición 1) then
    (código a ejecutar si se cumple
    la condición 1)
elseif (condición 2) then
    (código a ejecutar si se cumple
    la condición 2)
else
    (código a ejecutar si no se
    cumple ninguna)
end if
```

La estructura *elseif* se puede repetir indefinidas veces o no existir. La parte *else*, tampoco tiene por qué existir pero de hacerlo, ha de ser una sola vez.

La segunda estructura es la opción múltiple:

```
Select case (variable a evaluar)
```

```
Case (valor 1)
    (código a ejecutar si la variable
    tiene el valor 1)
Case (valor 2)
    (código a ejecutar si la variable
    tiene el valor 2)
Case else
    (código a ejecutar si la variable
    tiene otro valor)
end select
```

La estructura *Case(valor)* se puede repetir también de forma indefinida. Por su parte, la instrucción *Case else* no es obligatoria. Más adelante, con los ejemplos, se verá claro el funcionamiento de las estructuras condicionales y sabremos por qué son tan importantes en un programa.

## Bucles

Los bucles nos permiten realizar tareas de forma repetida. Nos serán muy útiles también. Vamos a ver tres tipos de bucles en VBScript, los más usuales, aunque existen otros. El primero de ellos es:

```
Do until Condición
    (Código a ejecutar repetidamente)
    (Modificar variable de la condición)
Loop
```

En esta estructura, una variable hace de condición de entrada al código que ha de repetirse. Dentro de la estructura debe cambiarse el valor de la variable que se volverá a evaluar en la siguiente repetición y así suce-

## ¿En cuantos lenguajes se puede escribir una página dinámica?

El número de lenguajes en los que se puede escribir una página dinámica depende de la posibilidad que tenga el servidor web de poder interpretar ese lenguaje. De forma nativa, IIS y PWS de Microsoft incorporan un módulo capaz de interpretar correctamente páginas ASP escritas en VBScript. Sin embargo hay otros lenguajes de programación web como pueden ser PHP, PerlScript, JSP, XML/XSL, etcétera. Para alguno de estos lenguajes existen módulos software que se pueden instalar junto con IIS y que dotan a éste de la capacidad de interpretarlos. Si se instala alguno de estos módulos se podrán crear páginas en el correspondiente lenguaje. Y si se soportan más de un lenguaje, se pueden utilizar todos ellos en el mismo sitio web.

## Tabla 2. Operadores elementales en VBScript

Operadores aritméticos	Operadores lógicos	Operadores relacionales
+ Suma	Not Negación	= Igual
- Resta	And Y	<> Distinto
* Multiplicación	Or O	> Mayor
/ División	Xor O Exclusivo	< Menor
^ Potencia	Eqv Equivalencia	>= Mayor o igual
& Concatenación de texto	Imp Implicación	<= Menor o igual



sivamente hasta que alguno de sus valores haga que no se repita más.

El segundo tipo de bucle es muy similar al primero:

```
Do
    (Código a ejecutar repetidamente)
    (Modificar variable de la condición)
Loop while Condicion
```

Esta estructura es muy parecida a la anterior. Varía en que siempre se ejecuta el código a repetir al menos una vez. En este caso se entra en la estructura, se ejecuta el código y se cambia algo que quizás haga que no se tenga que volver a repetir el proceso. Al final se evalúa si esto ocurre y si no, vuelve a ejecutarse el ciclo.

La última estructura de bucle que veremos permite repetir un número fijo de veces el código que deseemos:

```
For Contador=valorInicial To
valorFinal Step Incremento
    (Código a repetir)
Next
```

En este caso, se crea un contador al que se le da un valor inicial, se define hasta donde debe llegar dicho contador y se dice cuanto incrementará el contador en cada paso. El código que deseamos repetir, lo hará tantas veces como sea necesario hasta que el contador llegue a su valor final, sabiendo que cada vez que se ejecuta el código de dentro, se incrementa el contador la cantidad que hayamos especificado. Aunque resulte un poco confuso, con los ejemplos que veremos a lo largo de estos artículos nos quedará todo mucho más claro.

## ■ HTML EMBEBIDO VS. REPETICION

Existen páginas que contienen partes que se repiten muchas veces en todo el sitio web. En estos casos o se usan marcos

dentro de la página que permitan reutilizar partes, como por ejemplo un menú de opciones, o en caso contrario, se repite esa sección una y otra vez en cada página que lo necesita. Si se trata de un menú, por ejemplo, y se cambia una opción del mismo, habría que hacer los cambios en todas las páginas que contiene. Con páginas dinámicas esto es impensable. Una opción más correcta sería crear un código ASP que generara el menú y llamar a este código desde todas las páginas que lo necesiten. Así si hay que cambiar algo, solo habría que hacerlo en el código ASP y no en el resto. Esto se llama *HTML embebido* y es una de las aplicaciones usuales que se le da a las páginas dinámicas; como se observa, la potencia que nos ofrece el poder programar la web solo tiene los límites que el propio programador se quiere imponer.

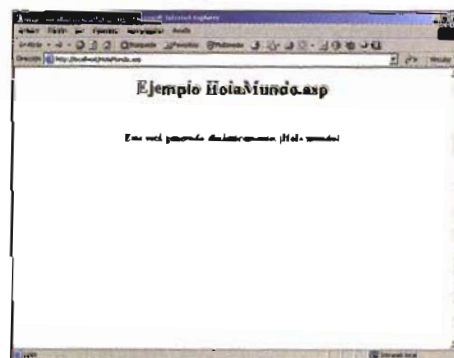
## ■ EJEMPLO 1: HOLA MUNDO

Para pasar manos a la obra con todo lo que hemos aprendido, vamos a realizar unos cuantos ejemplos. El primero de ellos, el típico ¡Hola Mundo! Abrimos HAP Edit 3.0 e introducimos el código que se observa en el listado "HolaMundo". Una vez terminado, guardamos este fichero como *HolaMundo.asp* en *C:\inetpub\wwwroot* y comprobamos su resultado escribiendo en el navegador la URL *http://localhost/HolaMundo.asp*.

En este ejemplo se han usado un par de variables y se ha mezclado HTML estático con código ASP en VBScript. Podemos observar el que *Response.Write(texto\_que\_sea)* manda el texto que queramos directamente al navegador del usuario. En este caso hemos pasado como parámetro a *Response.Write()* la concatenación de varias cadenas de texto, lo que se hace, como ya hemos comentado, con el operador de concatenación &.

### Listado 1. HolaMundo

```
<% LANGUAGE="VBScript" %>
<html>
<h1><center>Ejemplo HolaMundo.asp</center></h1><br><br>
<h3><center>
<%
    Dim Textol
    Dim Texto2
    Textol = "Este texto está generado dinámicamente: "
    Texto2 = "¡Hola mundo!"
    Response.Write(Textol & Texto2)
%>
</center></h3>
</html>
```



Resultado de la ejecución del ejemplo HolaMundo.asp.

## ■ EJEMPLO 2: SALUDO PERSONALIZADO SEGÚN LA HORA

El segundo ejemplo es un poco más complicado. Para hacerlo funcionar copiamos el Listado 2 en un nuevo documento de HAP Edit 3.0 y lo guardamos en *C:\inetpub\wwwroot* con el nombre *SaludoHorario.asp*. Comprobamos su resultado escribiendo en el navegador la URL *http://localhost/SaludoHorario.asp*.

En este ejemplo comprobamos la hora actual. Las aplicaciones *server side* se ejecutan en el servidor, por tanto la hora actual se refiere a la del servidor y no a la del PC del visitante de la web. De la hora actual nos quedamos solo con el valor "hora", obviando los minutos y los segundos. A continuación entramos en una serie de condicionales que comprueban el valor de la hora y confeccionan el saludo final dependiendo del rango en el que se encuentre la misma. Al final se envía al navegador del visitante el saludo correspondiente.

Hemos hecho uso de dos funciones nuevas y muy útiles de VBScript. *Time()*, que nos devuelve la hora del sistema (del servidor, no olvidar) en formato largo, y *Hour()*, al que hay que pasarle como parámetro una hora en formato largo y que nos devuelve solo el valor de la hora, sin contar segundos ni minutos. Así *Hour()* devolvería 20 tanto si le pasamos la hora 20:59:55 como si le pasamos la hora 20:00:00.



Resultado de la ejecución del ejemplo SaludoHorario.asp.



### ■ EJEMPLO 3: PÁGINA PERSONALIZADA SEGÚN EL NAVEGADOR USADO

Este último ejemplo te enseñará cómo puedes dar apariencias distintas a tu página web dependiendo del navegador que esté usando el visitante. En realidad el ejemplo solo muestra un saludo distinto, pero en lugar de eso se podría presentar una tabla, mostrar imágenes distintas, cambiar un enlace... cualquier cosa.

Copiamos de nuevo el contenido, que aparece esta vez en el **Listado 3**, en HAP Edit 3.0 y lo guardamos en *C:\inetpub\wwwroot* con el nombre *SaludoPorNavegador.asp*. Ahora podremos probar su funcionamiento escribiendo en el navegador la URL *http://localhost/SaludoPorNavegador.asp*

En este ejemplo, averguamos qué navegador está usando el visitante de nuestra página, preguntando a IIS por el valor de la variable *HTTP\_USER\_AGENT*. Esta pregunta se realiza con *Request.ServerVariables(variable\_que\_sea)*, como podemos observar en el código. El problema estriba en que el servidor responde a esta pregunta con mucha más información de la que necesitamos. Concretamente devuelve una cadena de texto diciendo el navegador usado por el visitante, la versión, el sistema operativo sobre el que está funcionando, etcétera. Esto hace que realizar condicionales comparando con este valor sea imposible. Así que lo que hacemos es usar otra función más, *InStr(texto, texto\_buscado)*; esta función devuelve cero si *texto\_buscado* no se encuentra dentro de *texto* y algo mayor que cero en caso contrario. Nosotros preguntaremos si en la cadena devuelta por el servidor existe "MSIE" que indicaría que se trata de Internet Explorer o si por el contrario aparece "Mozilla" que es lo que aparece siempre cuando se usa Mozilla o Netscape.

Con esos resultados y mediante condicionales, establecemos el mensaje a mostrar al usuario, que finalmente se enviará a su navegador. Para probar este ejemplo sería recomendable usar más de un navegador, con lo que se vería que, en efecto, funciona.



Resultado de ejecutar *SaludoPorNavegador.asp*.

### ■ CONCLUSIÓN

En esta entrega hemos visto que con pocos conocimientos podemos crear web realmente programadas y que sean dinámicas, comportándose de una u otra manera según nosotros indiquemos en el

código. Esto es más que suficiente para crear web complejas y aplicaciones web pequeñas. Sin embargo falta resolver el tema del acceso a datos y será entonces cuando podremos realizar aplicaciones de envergadura.

#### Listado 2. SaludoHorario

```
<%@ LANGUAGE="VBScript" %>
<html>
<h1><center>Ejemplo SaludoHorario.asp</center></h1><br><br>
<h3><center>
<%
    Dim HoraCompleta
    Dim SoloHora
    Dim TextoSaludo
    HoraCompleta=Time()
    SoloHora=Hour(HoraCompleta)
    if SoloHora > 7 and SoloHora <= 12 then
        TextoSaludo="Buenos dias. Son las " & HoraCompleta
    elseif SoloHora > 12 and SoloHora <= 20 then
        Textosaludo="Buenas tardes. Son las " & HoraCompleta
    elseif SoloHora > 20 and SoloHora <= 24 then
        TextoSaludo="Buenas noches. Son las " & HoraCompleta
    elseif SoloHora >= 0 and SoloHora <= 7 then
        TextoSaludo="Buenas noches. Son las " & HoraCompleta
    end if
    Response.Write(TextoSaludo)
%>
</center></h3><br><br><br>
<center>:: Ejemplo inspirado en código de CoRSA ::</center>
</html>
```

#### Listado 3. SaludoPorNavegador

```
<%@ LANGUAGE="VBScript" %>
<html>
<h1><center>Ejemplo SaludoPorNavegador.asp</center></h1><br><br>
<h3><center>
<%
    Dim NavegadorUsado
    Dim SaludoMostrado
    Dim PosicionExplorer
    Dim PosicionNetscape
    NavegadorUsado = Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")
    PosicionExplorer = InStr(NavegadorUsado, "MSIE")
    PosicionNetscape = InStr(NavegadorUsado, "Mozilla")
    if PosicionExplorer > 0 then
        SaludoMostrado = "Hola visitante, estas usando MS Internet Explorer"
    elseif PosicionNetscape > 0 then
        SaludoMostrado = "Hola visitante, estas usando Mozilla o Netscape"
    else
        SaludoMostrado = "Hola visitante, no se que navegador usas"
    end if
    Response.Write(SaludoMostrado)
%>
</center></h3><br><br><br>
<center>:: Ejemplo inspirado en código de CoRSA ::</center>
</html>
```





# La mejor **formación técnica** apta para todos



## 1 Aprende a programar tus propios juegos

### Programación y diseño de Videojuegos

- La primera obra para aprender a desarrollar un videojuego 3D completo incluyendo gráficos, animaciones, menús y toda la programación.
- Formación en la herramienta de programación Blitz 3D, incluida en el primer CD-ROM.
- Se incluye el desarrollo paso a paso con todo el código fuente de un juego de acción 3D: Zone of Fighters.

**COMPOSICIÓN:** 20 coleccionables en dos tomos de 200 páginas y 20 CD-ROMS

**NIVEL:** Principiantes a nivel medio

**TEMARIO:** Zona gráficos, Zona desarrollo, Blitz 3D, Historia videojuego, cuestionario y desarrollo del juego Zone of Fighters

**REQUERIMIENTOS:** Pentium 200 o superior. 64 Mb RAM. Windows 98/Millennium/XP

**PVP:** ~~120 euros~~

**OFERTA SUSCRIPCIÓN:** 107,82 euros

Incluye las tapas archivadoras de regalo.



## 2 Creatividad publicitaria aplicada al diseño gráfico y web

### Diseño publicitario

- Una obra práctica que cubre todos los aspectos y temas necesarios para dominar el diseño gráfico publicitario actual.
- Aprende las técnicas, los métodos y los trucos que utilizan los profesionales del diseño en el día a día de una forma sencilla, práctica y eficaz.
- Realiza los ejercicios paso a paso, empezando a diseñar de forma profesional con un estilo actual.

**COMPOSICIÓN:** 20 coleccionables en dos tomos de 200 páginas y 20 CD-ROMS

**NIVEL:** Principiantes a nivel medio

**TEMARIO:** Teoría publicidad, diseño editorial, diseño corporativo, diseño web y zona de tutoriales

**REQUERIMIENTOS:** Pentium 200 o superior. 64 Mb RAM. Windows 98/Millennium/XP

**PVP:** ~~120 euros~~

**OFERTA SUSCRIPCIÓN:** 101,85 euros

Incluye las tapas archivadoras de regalo.



## 3 Curso completo sobre fotografía y video digital

### Foto-Video Digital

- Descubre el mundo de la fotografía digital, cómo sacar provecho a las cámaras digitales, técnicas de retoque, escaneo e impresión.
- Una obra para todos aquellos que quieran hacer de la fotografía digital algo más que un pasatiempo.
- Domina MovieXone, aplicación para la edición de video incluida en los CD-ROMs, además trials de Premiere, Photoshop, Paint Shop Pro, etc.

**COMPOSICIÓN:** 20 coleccionables en dos tomos de 200 páginas y 20 CD-ROMS

**NIVEL:** Principiantes a nivel medio

**TEMARIO:** Fundamentos de la fotografía convencional y teoría de fotografía digital, prácticas de retoque fotográfico, teoría de video digital y prácticas sobre edición no lineal de video para entornos PC o Mac

**REQUERIMIENTOS:** Pentium 200 o superior. 64 Mb RAM. Windows 98/Millennium/XP o Mac OS 7 o superior

**PVP:** ~~120 euros~~

**OFERTA SUSCRIPCIÓN:** 107,82 euros

Incluye las tapas archivadoras de regalo.

## Cupón de pedido (Fotocopia y rellene el siguiente cupón de pedido)

Nombre: ..... Apellidos: .....  
Dirección: ..... Tel.: ..... E-mail: .....@.....  
Población: ..... C.P.: ..... Provincia: .....

Corta por la línea de puntos, pégalo y envía al Apartado F.D. 1 (28110 Algete). (No necesita sello).

(No olvides firmar tu cupón). (Para menores de 18 años: firma de los padres). Oferta válida durante 6 meses desde la publicación. La información que nos facilites será incluida en un fichero automatizado. Tienes el derecho de acceso, rectificación y cancelación dirigiéndote a: Studio Press, S.L. C/ del Río Tago 13. Polígono "El Nogal". 28110 Algete (Madrid). (Ley de protección de datos).

☐ Adjunto cheque a nombre de STUDIO PRESS, S.L.

☐ Domiciliación bancaria, código de la cuenta:

0000 0000 00 0000000000

☐ Visa ☐ 4B ☐ Master Card Fecha de caducidad: 00 00

(Visa electrón no válida) 0000 0000 0000 0000

Firma

Pedido de: ☐ Programación y diseño de Videojuegos 107,82 €  
☐ Diseño publicitario 101,85 €  
☐ Foto-Video Digital 107,82 €  
Total Pedido: ..... €

Marque con una "X" su pedido.

Por Teléfono: 916280203  
(de 9 a 14h y de 15h. a 18 h.)

Por Fax: 916280935

Por Correo electrónico:  
suscripciones@iberprensa.com